



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT
**PLATAFORMES DE
DESENVOLUPAMENT
D'APLICACIONS**

Coordinació: GARCIA GONZALEZ, ROBERTO

Any acadèmic 2023-24

PLATAFORMES DE DESENVOLUPAMENT D'APLICACIONS 2023-24

Informació general de l'assignatura

Denominació	PLATAFORMES DE DESENVOLUPAMENT D'APLICACIONS			
Codi	102370			
Semestre d'impartició	2N Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
Caràcter	Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
	Grau en Tècniques d'Interacció Digital i de Computació	1	TRONCAL/BÀSICA	Presencial
Nombre de crèdits assignatura (ECTS)	6			
Tipus d'activitat, crèdits i grups	Només examen			
Coordinació	GARCIA GONZALEZ, ROBERTO			
Departament/s	ENGINYERIA INFORMÀTICA I DISSENY DIGITAL			
Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant	100% treball autònom			
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllaç per a més informació.			
Idioma/es d'impartició	Castellano			

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Credits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
GARCIA GONZALEZ, ROBERTO	roberto.garcia@udl.cat	0	

Informació complementària de l'assignatura

Aquesta assignatura s'imparteix en el segon semestre del primer curs del Grau en Tècniques d'Interacció Digital i Computació.

S'engloba Dins de la matèria d'Informàtica, sent de caràcter bàsica.

Objectius acadèmics de l'assignatura

- Utilitzar les eines bàsiques de l'entorn: creació de projectes, editor, compilador.
- Utilitzar l'eina de depuració de programes.
- Definir codi de proves de programes senzills.
- Utilitzar la documentació de les classes predefinides.
- Crear documentació per classes.
- Conèixer els conceptes bàsics del control de versions.
- Utilitzar les eines bàsiques d'un control de versions.

Competències

Competències Bàsiques:

B01. Que els estudiants hagin demostrat posseir i comprendre coneixements en una àrea d'estudi que parteix de la base de l'educació secundària general, i se sol trobar a un nivell que, si bé es recolza en llibres de text avançats, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de l'avantguarda del seu camp d'estudi.

Competències Transversals:

CT3. Implementar noves tecnologies i tecnologies de la informació i la comunicació.

CT5. Aplicar nocions essencials de pensament científic.

Competències Generals:

CG3. Capacitat per a utilitzar plataformes de maquinari i programari adequades per al desenvolupament i l'execució d'aplicacions digitals interactives.

CG5. Coneixement de les matèries bàsiques i tecnologies, que capacitin per a l'aprenentatge i desenvolupament de nous mètodes i tecnologies, així com les que doten d'una gran versatilitat per a adaptar-se a noves situacions.

CG7. Capacitat per a resoldre problemes amb iniciativa, presa de decisions, autonomia i creativitat.

CG8. Capacitat per a l'abstracció i el raonament crític, lògic i matemàtic.

Competències Específiques:

CE2. Capacitat per a comprendre i dominar els conceptes bàsics de matemàtica discreta, lògica, algorísmica i complexitat computacional, i la seva aplicació per a la resolució de problemes propis de la computació.

Objectius: Coneixements bàsics sobre l'ús i programació d'ordinadors, sistemes operatius i bases de dades útils per al desenvolupament d'aplicacions informàtiques interactives.

Continguts fonamentals de l'assignatura

Tema 1. Entorns de desenvolupament

1.1 Entorn de programació

1.2 Desenvolupament de programes

1.3 Depuració i proves

Tema 2. Entorns de desenvolupament integrats

2.1 Conceptes bàsics

2.2 Ús eficient de l'entorn

Tema 3. Proves i Documentació

3.1 Automatització de proves

3.2 Documentació de les biblioteques estàndard

3.3 Creació de documentació

Tema 4. Sistema de control de versions

4.1 Motivació

4.2 Ordres bàsiques

4.3 Gestió de repositoris

Eixos metodològics de l'assignatura

Només examen i treball autònom de l'alumne. Avaluació segons 3 activitats.

Pla de desenvolupament de l'assignatura

Setmana	Activitat
1	
2	
3	
4	
5	1 ^a Activitat
6	
7	
8	
9	2 ^a Activitat
10	

11	
12	
13	
14	
15	
16	3 ^a Activitat
17	

Sistema d'avaluació

Sistema de Evaluación	Actividad	Peso	En grupo	Obligatoria	Recuperable
Entregable	Actividad 1	20%	no	no	no
Prueba práctica	Actividad 2	40%	no	no	si
Prueba práctica	Actividad 3	40%	no	no	si

Bibliografia i recursos d'informació

- GIT. <https://git-scm.com/>
- Neil Drew. Practical Vim, Second Edition, The Pragmatic Bookshelf. ISBN 978-1-68050-127-8 (2015)
- Heiko Bock. The Definitive Guide to NetBeans Platform (APress)(2010)